MILLEVAUX, AGE DE PIERRE :

Univers :
hommes, état prima, forêt, animaux, oubli, folie, emprise, égrégore, horlas, nature, rêves, forêt limbique

Règles :
+ **Personnage** = description, objectif personnel +/- secret, but commun
+ **Réserve** = 3 bleues + 3 rouges
+ **Action** = 2d6. 2 pairs, double = réussite critique / 2 pairs = réussite / pair + impair = réussite limite / 2 impairs = échec
+ **Réussite critique** = +2 grises
+ **Réussite** = +1 grise
+ **Réussite limite** = réussite + perte/blessure ou réussite pure si dépense de grise (universel) ou rouge (combat) ou bleue (autre).
+ **Échec** = perte/blessure + donner 1 rouge (combat) ou bleue (autre) à un autre personnage.
+ **Alliance** = Réussite : chacun gagne 1 grise / Réussite limite : l'un reçoit une perte/blessure, l'autre perd une pierre / Échec = chacun reçoit une perte/blessure, chacun donne une pierre à un autre personnage.
+ **Effet magique** : coûte une rouge (agressif) ou une bleue (autre).
+ **Accident, attaques physiques ou magiques** = le MJ annonce 1,2 ou 3 blessures ou demande un jet de sauvegarde.
+ **Dépense de 2 grises** = +1 rouge ou +1 bleue.
+ **Équilibre** = bleu égal rouge : bien / bleu > rouge : apathique, dépressif, schyzophrène, catatonique / rouge > bleu : irritable, agressif, violent, tueur psychotique / Une couleur ≥ 2 x l'autre : + 1 pathologie mentale.
+ **Réserve vide ou trop de blessures** = mort.
+ **Don** = don bleues et rouges autorisé, don grises interdit.
+ **Purger** = réserve tombe à 1 rouge + 1 bleue + 0 grise, équilibre repasse à « bien », passage dans les forêts limbiques (pour en sortir : -1 rouge, -1 bleue).
+ **Douance** = pas d'échec critique, résultats éventuellement augmentés d'un degré.

Mon personnage :
Description :
Objectif (secret O/N) :
But commun :
Douance :
Pertes :
Blessures :
Équilibre :
Pathologies mentales :
Rouges : Bleues : Grises :

MILLEVAUX, AGE DE PIERRE :

Univers :
hommes, état prima, forêt, animaux, oubli, folie, emprise, égrégore, horlas, nature, rêves, forêt limbique

Règles :
+ **Personnage** = description, objectif personnel +/- secret, but commun
+ **Réserve** = 3 bleues + 3 rouges
+ **Action** = 2d6. 2 pairs, double = réussite critique / 2 pairs = réussite / pair + impair = réussite limite / 2 impairs = échec
+ **Réussite critique** = +2 grises
+ **Réussite** = +1 grise
+ **Réussite limite** = réussite + perte/blessure ou réussite pure si dépense de grise (universel) ou rouge (combat) ou bleue (autre).
+ **Échec** = perte/blessure + donner 1 rouge (combat) ou bleue (autre) à un autre personnage.
+ **Alliance** = Réussite : chacun gagne 1 grise / Réussite limite : l'un reçoit une perte/blessure, l'autre perd une pierre / Échec = chacun reçoit une perte/blessure, chacun donne une pierre à un autre personnage.
+ **Effet magique** : coûte une rouge (agressif) ou une bleue (autre).
+ **Accident, attaques physiques ou magiques** = le MJ annonce 1,2 ou 3 blessures ou demande un jet de sauvegarde.
+ **Dépense de 2 grises** = +1 rouge ou +1 bleue.
+ **Équilibre** = bleu égal rouge : bien / bleu > rouge : apathique, dépressif, schyzophrène, catatonique / rouge > bleu : irritable, agressif, violent, tueur psychotique / Une couleur ≥ 2 x l'autre : + 1 pathologie mentale.
+ **Réserve vide ou trop de blessures** = mort.
+ **Don** = don bleues et rouges autorisé, don grises interdit.
+ **Purger** = réserve tombe à 1 rouge + 1 bleue + 0 grise, équilibre repasse à « bien », passage dans les forêts limbiques (pour en sortir : -1 rouge, -1 bleue).
+ **Douance** = pas d'échec critique, résultats éventuellement augmentés d'un degré.

Mon personnage :
Description :
Objectif (secret O/N) :
But commun :
Douance :
Pertes :
Blessures :
Équilibre :
Pathologies mentales :
Rouges : Bleues : Grises :